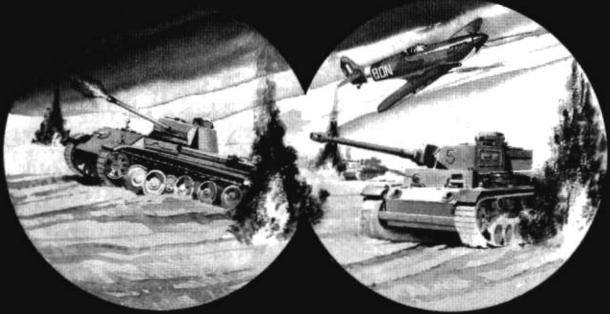
A CUNNING FOE WHO KNOWS NO FEAR



DESERT FOX

AMSTRAD



Intercept enemy radio messages, plan your tactics to combat their manoeuvres.

Sydney Development Corp

U.S. GOLD All American Software

DESERT FOX

HOW TO WIN: Save All Depots

HOW TO LOSE: Damage Gauge is full.
A Depot falls to the enemy.

MAP

Objective: To save Allies' depots before they are overrun by Rommel's forces.

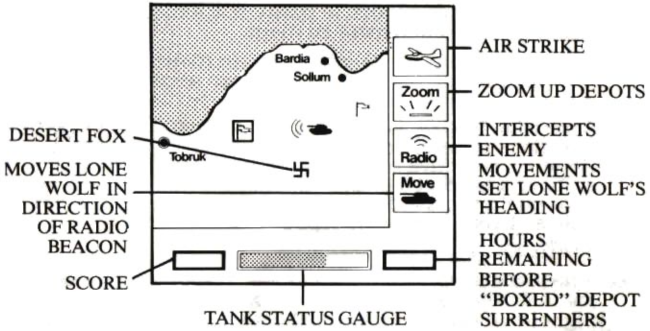
How to save your depots:

1. **Zoom.** Select Zoom icon and press fire button. When it turns from red to green, move joystick. This will move black box on map from depot to depot.

   Allies' depots indicated by grey flags:
   Saved depots turn blue.
   Lost depots turn red.

   With Zoom icon green, press fire button. Depot status will zoom up to reveal number of tanks (red=enemy, blue= Allies), fuel (oil drums) and supplies (tents). These supplies/fuel will be used by Lone Wolf to repair and refuel his tank (decrease damage gauge).

   Number in lower right hand corner equals hours remaining before depot will fall to the enemy.



2 **Radio.** Lone Wolf's heading is determined by selecting Radio Icon. When icon turns green, push joystick right or left to move radio beacon. Press fire button again to activate Lone Wolf's secret Enigma decoder. This special radio device intercepts Rommel's orders. The first word player sees indicates the type of enemy force, ie Stukas, Minefields, etc., directly ahead. Subsequent words indicate outlying enemy positions.

Through careful selection of the radio beacon heading, Lone Wolf can thread his way through enemy forces to rescue his besieged depots.

Strategy Tip: Look for crosses at start of message. This indicates no enemy forces in the immediate area. Avoid confrontation whenever possible and head for open spaces.
(N.B. The shortest distance between two points is not always a straight line).

3 **Air Strike.** When a depot is in danger of being wiped out (their status should be checked throughout the game) and Lone Wolf is too far away for a rescue mission, call in a Spitfire airstrike to buy time. Highlight the Air Strike Icon in green (again using firebutton). When arrow appears at a depot, move joystick until the correct depot has been selected. Press firebutton and Air Strike will begin. If player chooses not to send in an Air Strike, simply cycle arrow through all depots and Air Strike icon will automatically turn red again.

Note: It takes time for your Air Strike to reach its destination. Lone Wolf has only one Air Strike per game.

4 **Swastika.** Indicates location of Rommel who pursues Lone Wolf around the map. Once the Desert Fox is within range, it's a duel to the death between Lone Wolf and Desert Fox. It takes eight hits to make Rommel surrender. Should you be so lucky as to do this, 8000 points will be awarded and one depot will be saved.

5 **Score.** Accumulated score to date.

6 **Tank Status Gauge.** Indicates total accumulated damage to Lone Wolf's Turbo Sherman. When gauge flashes orange, Lone Wolf is in serious trouble.

Strategy tip: To reduce damage, get to minefield and blow up mines. Save convoys to increase depot supplies.
Warning: Avoid the Desert Fox unless damage is low.

7 **Surrender Time.** Indicates hours remaining before depot that has *last been zoomed.*

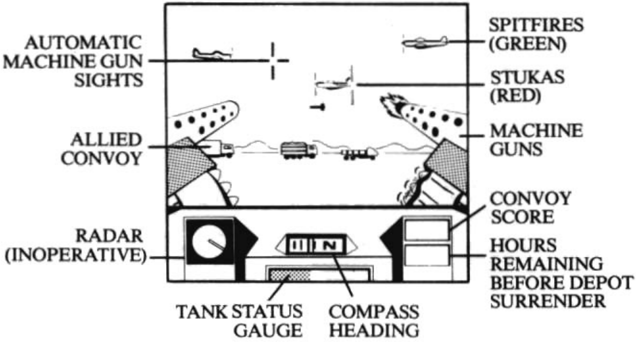
CONVOY

Objective: To protect Allied convoy by shooting down enemy Stukas.

Joystick: Left/Right to fire machine guns. Firebutton inactive.

Sights line up aircraft automatically.

Score 100 points for blasting each Stuka (Red). Be careful! Enemy aircraft are being hotly pursued by Allied Spitfires (Green) and for each Spit' accidently shot down, player loses 300 points.



The convoy will be saved if players convoy score is high enough. Required scores are:

5000 Challenger
5200 Crusader
5400 Strategy
5600 Master
5800 Grandmaster

When a convoy is saved, the currently selected depot is given a tank, one supply tent and one fuel barrel. This buys the depot more time against the enemy and the added supplies will reduce the player's damage when that depot is saved.

TIGER TANK

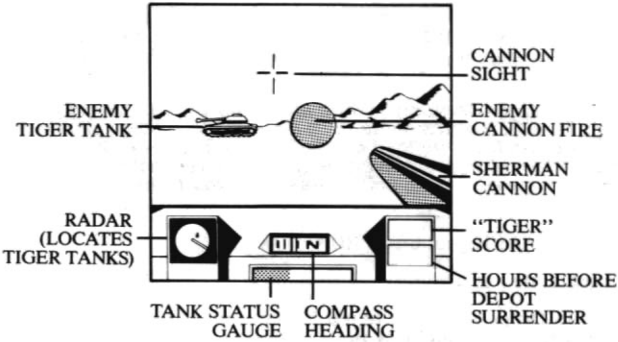
Objective: To destroy enemy Tiger tanks enroute to depot.

Joystick: Push left/right to line up enemy tanks. You can 'steer' cannon fire into enemy tanks.

Radar pinpoints location of Tiger tanks – push left or right to get enemy tank in front of you in order to squeeze off shots.

Lone Wolf must destroy five tanks in order to score 5000 points and advance to the next challenge.

The warning sound indicates the enemy tank has fired at the Lone Wolf.



Strategy Tips: Lone Wolf can shoot out enemy shots before they reach his Sherman. When enemy fires, quickly turn left or right to avoid his shot, then turn back and fire at Tiger. There is a firing delay as Lone Wolf's cannon reloads.

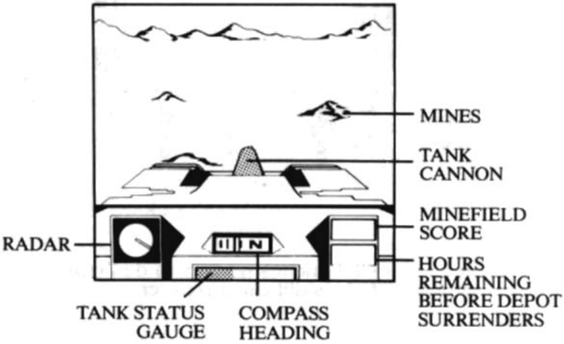
MINEFIELD

Objective: To successfully steer through a lethal minefield in as short a time as possible while sustaining minimum damage.

Joystick: Push left and right to get 'slalom' action between and over mines. Push forward to speed up when tank gets bogged down in sand. Pull back on joystick to slow down. Press firebutton to blow up mines directly in front of cannon.

N.B. Lone Wolf must CENTRE the compass heading. If Lone Wolf goes off course he risks damage from mines but more importantly, valuable time is wasted.

Lone wolf scores 4000 points for successfully crossing a minefield.



On hitting a mine, the Lone Wolf's tank will become stuck in the sand, and time speeds up to indicate time spent digging the tank out. To avoid wasting time in the minefield, get moving as soon as you see your tank treads getting covered in sand!!!

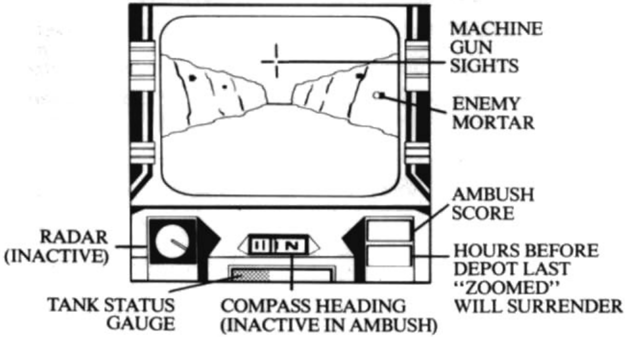
Strategy Tip: Whenever Lone Wolf has sustained high damage levels, find a minefield and carefully shoot out several mines. This will decrease Lone Wolf's damage reading.

AMBUSH

Objective: To get through the canyon ambush with as little damage as possible.

Joystick: Push in any direction to line up sights on enemy mortar. Hold firebutton down to spray machine gun fire at mortar.

Strategy Tips: Keep firing at centre screen area, near end of canyon. Once a mortar has moved past that area it's not worth 'leading' them for a last shot.



Also, avoid Enemy Ambush at night. Mortar are very difficult to spot.

STUKA

Objective: To shoot down enemy Stuka divebombers before they destroy Lone Wolf.

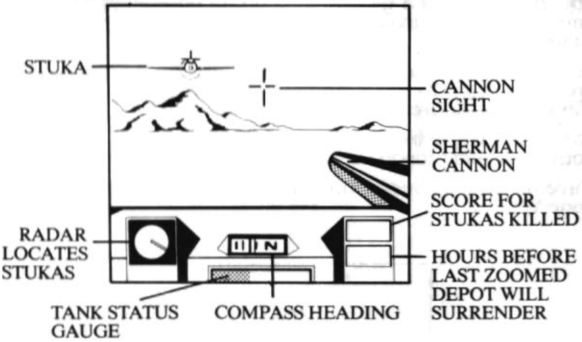
Joystick: Push up = Cannon sights up.
Push down = Cannon sights down.
Left/right = Left/right.

Radar locates Stukas similar to function of radar scope in Tiger sequence. The Lone Wolf takes damage whenever the Stuka planes fire upon him (machine gun sound).

Lone Wolf must score 5000 points (five Stukas) in order to complete this section.

N.B. Cannon takes TIME to reload so be selective on shots.
'Lead' the Stukas with cannon sight and blast them before they have an opportunity to cause damage.
Like the tiger sequence, Lone Wolf can 'turn' his shots into enemy targets.

Strategy Tip: **After Stuka has strafed Lone Wolf, swing turret around and squeeze off cannon shots at Stuka flying away – they're more vulnerable then.**



N.B. Each campaign lasts at least 24 hours, which means there are day, dusk, night and dawn sequences. Rommel's forces are difficult to locate during night and dusk sequences (especially Stuka and Minefield) so avoid those situations.

Loading Instructions = Run "Fox

Keyboard Control S = Pause W = Return from challenge

C = Right X = Left SPACE = Fire

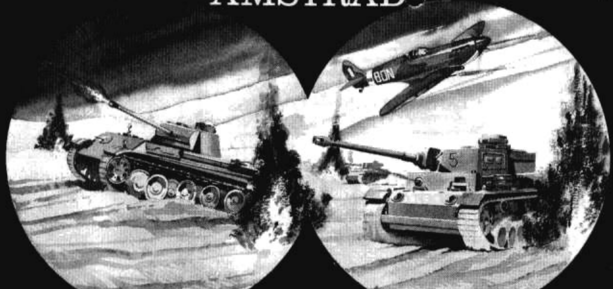
J = Up N = Down

UN ENNEMI RUSE, QUI NE CONNAIT PAS LA CRAINTE



DESERT FOX

AMSTRAD



Interceptez les messages radio de l'ennemi et établissez vos plans d'attaque en fonction de ses manoeuvres.

DESERT FOX

POUR GAGNER: Sauvez tous les dépôts de munitions.

POUR PERDRE: La jauge des avaries est pleine.

CARTE: L'ennemi a détruit un dépôt.

Objectif: Sauver les dépôts Alliés avant qu'ils soient occupés par les Forces de Rommel.

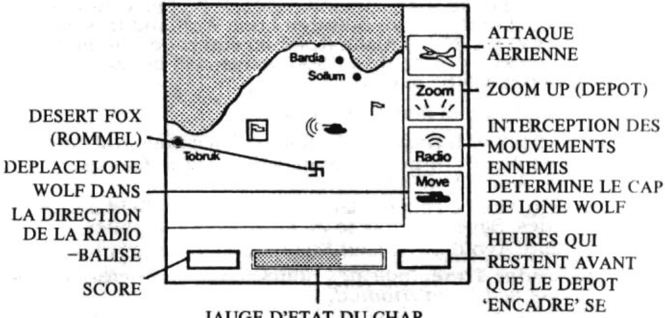
Pour sauver vos dépôts:

1. **Zoom.** Sélectionnez le symbole Zoom et appuyez sur le bouton de tir. Lorsque le symbole passe du rouge au vert, agissez sur le joystick, ce qui fait passer l'encadré noir de la carte d'un dépôt à l'autre.

   Les dépôts Alliés sont indiqués par des drapeaux gris.
   Les dépôts sauvés tournent au bleu.
   Les dépôts perdus tournent au rouge.

   Lorsque le symbole de Zoom est au vert, appuyez sur le bouton de tir. L'état du dépôt révèle alors le nombre de chars (rouge=ennemi, bleu=allié), la quantité de carburant (en bidons) et les approvisionnements (tentes). Lone Wolf va utiliser ces approvisionnements et ce carburant pour réparer et réapprovisionner son char (ce qui réduit la jauge des avaries).

   Le numéro qui figure dans le coin inférieur droit indique les heures qui restent avant que l'ennemi capture le dépôt.



2. **Radio.** Lone Wolf détermine son cap en sélectionnant le symbole Radio. Lorsque ce symbole passe au vert, poussez le joystick vers la droite ou la gauche pour faire déplacer la radio-balise. Appuyez à nouveau sur le bouton de tir pour activer le décodeur secret 'Enigma' de Lone Wolf. Ce dispositif radio spécial intercepte les ordres de Rommel. Le premier mot que voit le joueur indique le type de force ennemie, qu'il s'agisse des Stukas, de champs de mines, etc, qui se trouvent droit devant. Les mots suivants indiquent les positions éloignées de l'ennemi.

   En sélectionnant avec soin le cap de la radio-balise, Lone Wolf peut s'infiltrer à travers les Forces Ennemies pour sauver ses dépôts assiégés.

   Conseil de Stratégie: Cherchez les croix au début du message. Les croix signalent qu'aucun ennemi ne se trouve dans le voisinage. Evitez les confrontations dans la mesure du possible et dirigez – vous vers le plein air. (N.B. – La distance la plus courte entre deux points n'est pas toujours la ligne droite).

3. **Attaque aérienne.** Lorsqu'un dépôt risque d'être complètement détruit (vérifiez l'etat des dépôts constamment durant le jeu) et que Lone Wolf se trouve trop loin pour effectuer une mission de sauvetage, appelez les Spitfires, ce qui vous fera gagner du temps. Activez le symbole Attaque Aérienne en vert (à l'aide du bouton de tir). Lorsqu'une flèche apparaît sur un dépôt, déplacez le joystick jusqu'à ce que vous ayez sélectionné le dépôt approprié. Appuyez sur le bouton de tir: l'attaque aérienne débute. Si le joueur choisit de ne pas envoyer les avions, il suffit de faire passer la flèche à travers tous les dépôts: le symbole d'Attaque Aérienne repasse automatiquement au rouge.

   Note: Les avions prennent un certain temps pour arriver à leur destination. Lone Wolf n'a qu'une seule attaque aérienne par jeu.

4. **Swastika.** Indique la position de Rommel, qui poursuit Lone Wolf dans la carte. Lorsque le Desert Fox, c'est-à-dire Rommel, se trouve à la portée de Lone Wolf, tous deux vont se livrer à un duel à mort. Il faut frapper Rommel huit fois pour qu'il se rende. Si vous y arrivez, nous recevez 8000 points et vous sauvez un dépôt.

5. **Score.** Score accumulé jusqu'ici.

6. **Jauge d'etat des chars.** Indique le cumul des avaries reçues par le Turbo Sherman de Lone Wolf. Lorsque la jauge clignote en orange, Lone Wolf est en très mauvais état.

Conseil stratégique. Pour réduire les avaries, allez jusqu'à un champ de mines et faites exploser des mines. Sauvez des convois pour augmenter les approvisionnements de vos dépôts.

Avertissement: Evitez le Desert Fox sauf si vous n'avez que peu d'avaries.

7. **Moment de la reddition.** Indique les heures qui restent avant le dépôt qui a été 'zoomed' en dernier.

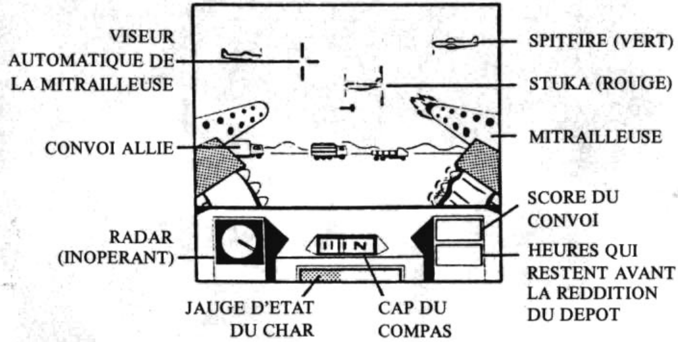
LE CONVOI

Objectif: Protéger le convoi armé en descendant les Stukas ennemis.

Joystick: Gauche ou droite – pour faire tirer les mitrailleuses. Le bouton de tir est inopérant.

Les viseurs s'alignent automatiquement sur les avions.

Vous obtenez 100 points chaque fois que vous atteignez un Stuka (rouge). Attention! Les Spitfires Alliés (verts) s'acharnent sur les avions ennemis et, chaque fois qu'il descend accidentellement un Spitfire, le joueur perd 300 points.



Le convoi sera sauvé si le score 'convoi' du joueur est suffisamment élevé. Les scores suivants sont nécessaires:

5000 Challenger
5200 Crusader
5400 Strategy
5600 Master
5800 Grandmaster

Lorsqu'un convoi est sauvé, le dépôt sélectionné à ce moment reçoit un char, une tente d'approvisionnement et un don de carburant. Ceci 'achète' du temps au dépôt pour lutter contre l'ennemi et les approvisionnements supplémentaires reduiront les avaries du joueur lorsque ce dépôt est sauvé.

TIGRE TANK

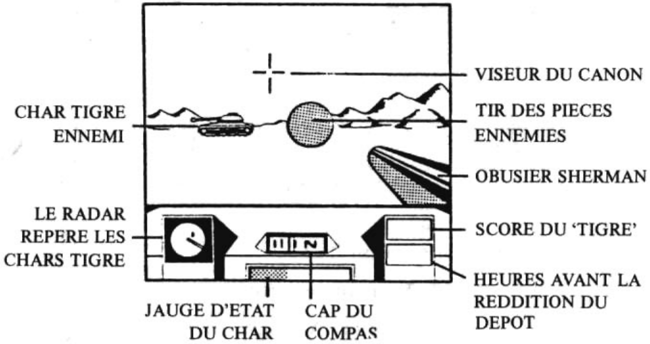
Objectif: Destruction des chars Tigre ennemis en route vers le dépôt.

Joystick: Poussez à gauche ou à droite pour aligner les chars ennemis. Vous pouvez diriger le feu de vos pièces dans les chars ennemis.

Le radar repère l'emplacement des chars Tigre – poussez à droite ou à gauche pour ammener le char ennemi devant vous afin de pouvoir tirer dessus.

Lone Wolf doit détruire cinq chars pour obtenir 5000 points et pouvoir avancer jusqu'au défi suivant.

L'avertissement sonore indique que le char ennemi a tiré sur Lone Wolf.



Quelques conseils stratégiques: Lone Wolf peut détruire les projectiles ennemis avant qu'ils atteignent son Sherman. Lorsque l'ennemi tire, tournez rapidement vers la gauche ou la droite pour éviter le tir, puis retournez-vous et tirez sur le Tigre. Il y aura une certaine temporisation pendant que la pièce de Lone Wolf est rechargée.

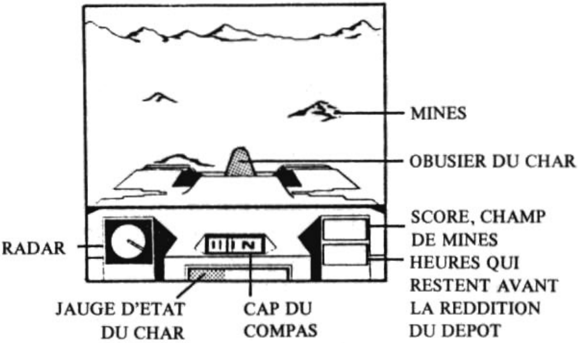
CHAMP DE MINES

Objectif: Traverser aussi rapidement que possible un champ de mines meurtrières en ne recevant que des avaries minimes.

Joystick: Poussez vers la droite et la gauche pour passer rapidement entre les mines et au-dessus. Poussez vers l'avant pour accélérer lorsque le char s'ensable. Poussez le joystick vers l'arrière pour ralentir. Appuyez sur le bouton de tir pour faire éclater les mines qui se trouvent juste devant le canon.

N.B.– Lone Wolf doit CENTRER le cap représenté en bleu. S'il s'écarte de son cap, il risque de se faire abîmer par les mines mais, ce qui est plus important, il perd un temps précieux.

Lone Wolf score 4000 points chaque fois qu'il traverse sans accroc un champ de mines.



Lorsqu'il frappe une mine, le char de Lone Wolf s'ensable et le temps accélère pour signaler la période passée à extraire le char. Pour éviter de perdre du temps dans le champ de mines, démarrez dès que vous voyez que les chenilles de votre char commencent à s'ensabler!!!

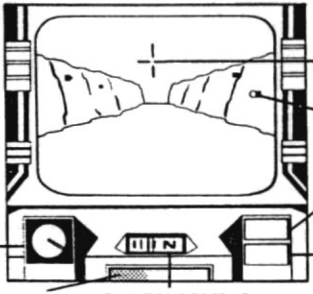
Stratégie: Chaque fois que Lone Wolf a subi une avarie sérieuse, trouvez un champ de mines et faites exploser avec soin plusieurs mines. Ceci réduit la valeur des avaries de Lone Wolf.

L'EMBUCHE

Objectif: Traverser l'embûche du canyon en subissant aussi peu de dommages que possible.

Joystick: Poussez dans n'importe quel sens pour aligner le viseur sur le feu ennemi. Maintenez le bouton de tir enfoncé pour exécuter un tir de mitrailleuse serré en visant le canon.

Conseils stratégiques: Maintenez votre tir au centre de l'écran, à proximité de la fin du canyon. Une fois qu'un mortier a dépassé cette zone, il est inutile de le provoquer pour tirer un dernier coup.



Evitez également les embûches nocturnes de l'ennemi. En effet, le feu ennemi est alors difficile à repérer.

STUKA

Objectif: Descendre les bombardiers Stuka avant qu'ils puissent détruire Lone Wolf.

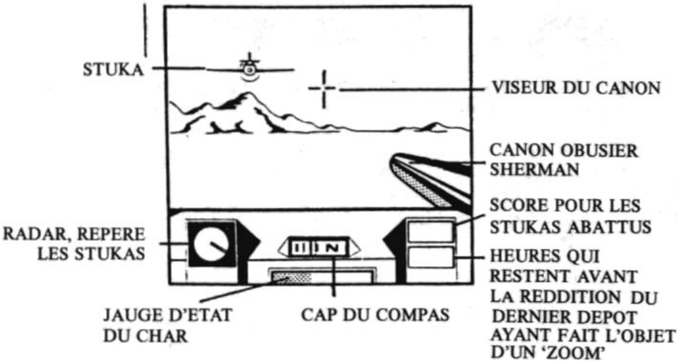
Joystick: Poussez vers le haut – le canon pointe vers le haut.
Poussez vers le bas – le canon pointe vers le bas.
A gauche ou à droite – gauche et droite.

Le radar repère les Stukas de la même manière que dans la séquence du char Tigre. Le Lone Wolf subit une avarie chaque fois qu'un Stuka lui tire dessus (son de mitrailleuse).

Lone Wolf doit obtenir un score de 5000 points (5 Stukas) pour sortir de cette section.

N.B. – Il faut de TEMPS pour recharger le canon: choisissez donc bien les coups.
Recherchez les Stukas avec le viseur et tirez-leur dessus avant qu'ils puissent vous attiendre.
Comme dans la séquence du Tigre, Lone Wolf peut détruire les projectiles de ses ennemis.

Conseil stratégique: **Lorsqu'un Stuka a mitraillé Lone Wolf en rase-motte, faites pivoter la tourelle et tirez des coups de canon au Stuka qui s'éloigne – ils sont alors plus vulnérables.**



N.B. – Chaque campagne dure au moins 24 heures, ce qui signifie qu'il y a des séquences de jour, de crépuscule, de nuit et d'aurore. Il est difficile de repérer les forces de Rommel durant la nuit et au crépuscule (particulièrement ses Stukas et ses champs de mine); évitez donc ces situations.

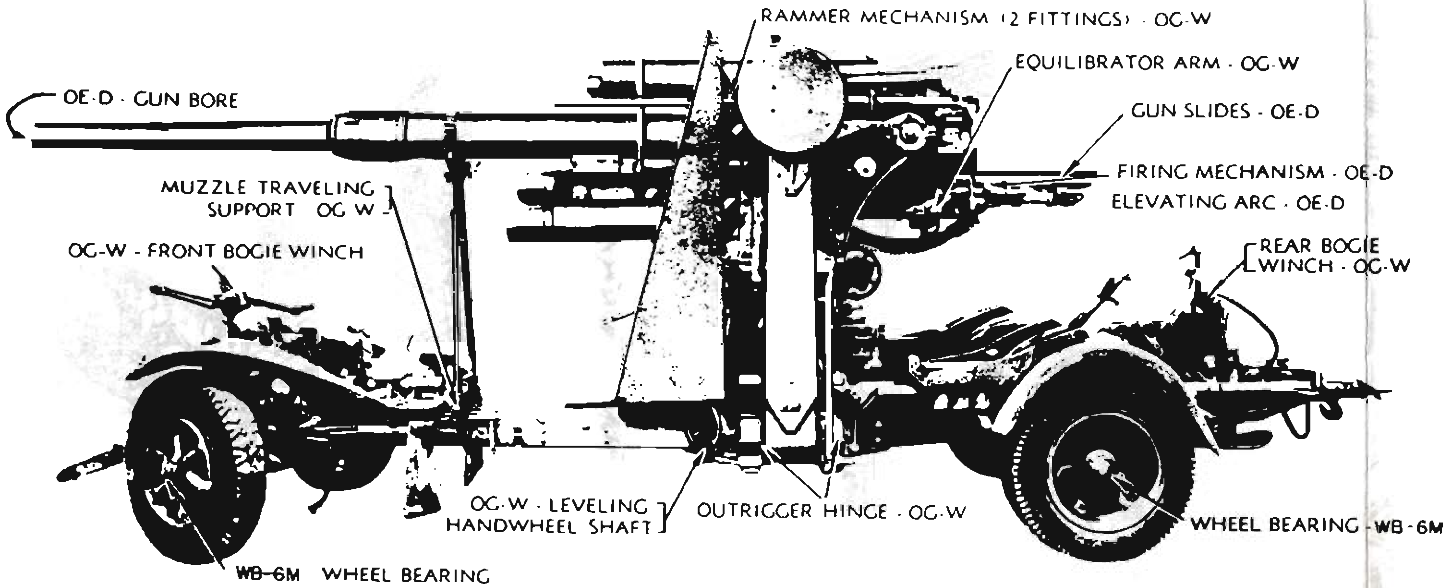
Pour charger le jeu, tapez RUN "FOX.

Commandes au clavier:

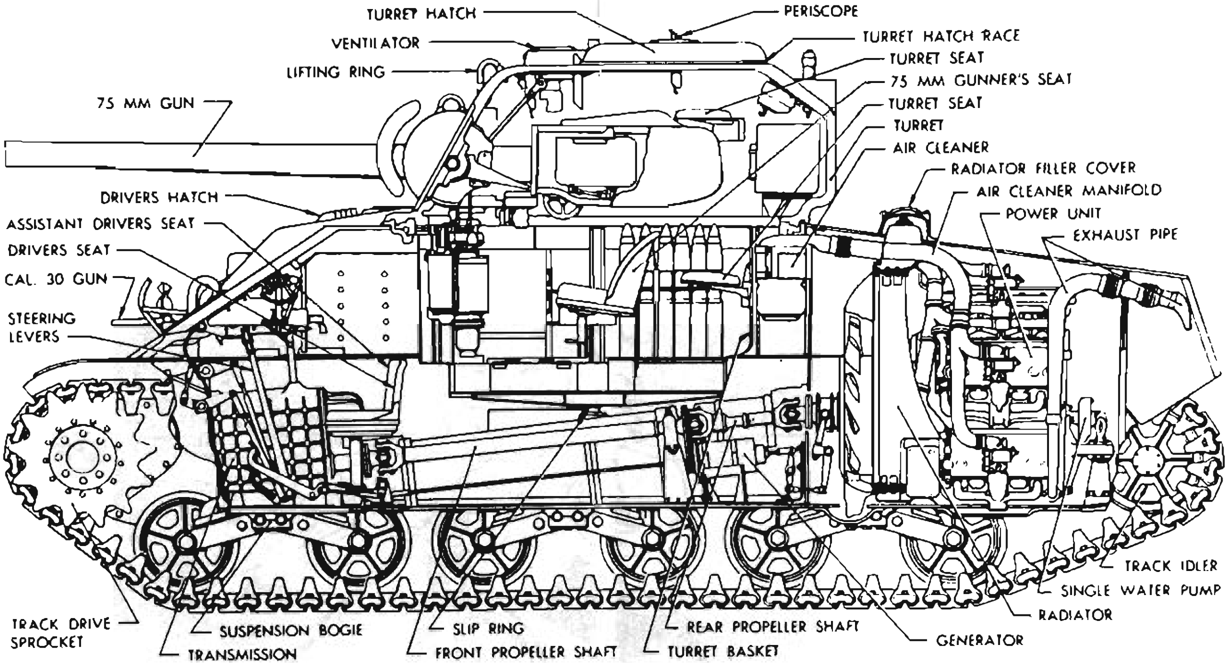
**PAUSE: On peut arrêter le jeu à l'aide de la touche S.
Appuyez sur la touche W pour retourner d'une confrontation.**

**Déplacement vers la droite : appuyez sur la touche C
Déplacement vers la gauche : appuyez sur la touche X
Déplacement vers le haut : appuyez sur la touche J
Déplacement ver le bas : appuyez sur la touche N**

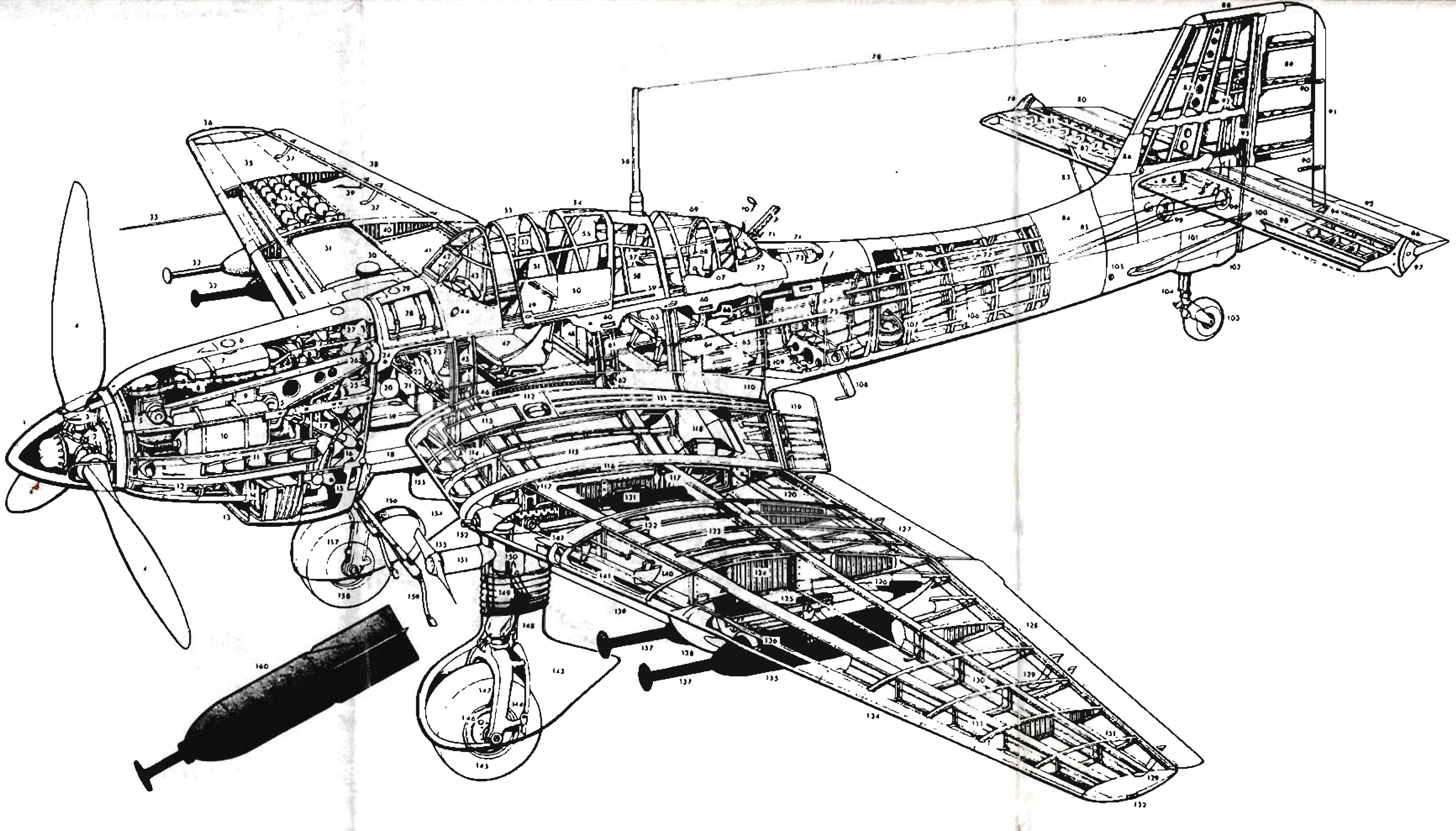
Pour tirer, appuyez sur la barre d'espacement.

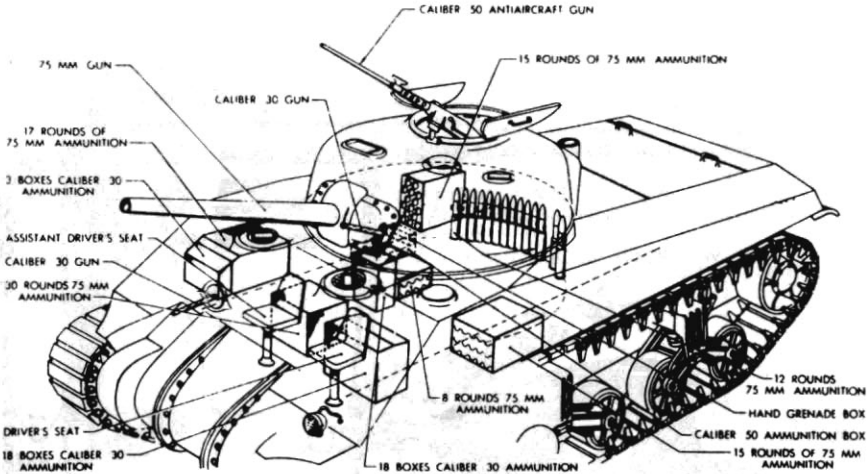


RAMMER MECHANISM (2 FITTINGS) - OG-W
EQUILIBRATOR ARM - OG-W
OE-D - GUN BORE
GUN SLIDES - OE-D
FIRING MECHANISM - OE-D
ELEVATING ARC - OE-D
MUZZLE TRAVELING SUPPORT OG-W
OG-W - FRONT BOGIE WINCH
REAR BOGIE WINCH - OG-W
OG-W - LEVELING HANDWHEEL SHAFT
OUTRIGGER HINGE - OG-W
WHEEL BEARING - WB-6M
WB-6M WHEEL BEARING



Manufactured in U.K. under licence from Sydney Development Corp. by U.S. Gold Limited, Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Telephone : 021 356 3388.





Fabriqué au Royaume-Uni par U.S. Gold sous licence de Sydney Development Corp.

U.S. Gold (France) SARL, B.P. 3 Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse Tel: 9342 7144